



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂNCIA

JANICE SANTOS DE SOUZA

**A Importância de Trabalhar com Jogos e Brincadeiras na  
Alfabetização e Letramento**

**Brasília – DF**

**2018**

**JANICE SANTOS DE SOUZA**

**A Importância de Trabalhar com Jogos e Brincadeiras na  
Alfabetização e Letramento**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado,  
como requisito básico para a conclusão do  
curso de Licenciatura em Pedagogia pela  
Universidade de Brasília, sob orientação da  
professora Andréia Mello Lacé.

**Brasília – DF**

**2018**

Si

Santos de Souza, Janice

A Importância de Trabalhar com Jogos e Brincadeiras na Alfabetização e Letramento / Janice Santos de Souza; orientador Professora Dra. Andréia Mello Lacé. -- Brasília, 2018.

39 p.

1. . I. Mello Lacé, Professora Dra. Andréia, orient. II. Título.

# **A Importância de Trabalhar com Jogos e Brincadeiras na Alfabetização e Letramento**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito básico para a conclusão do curso de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade de Brasília, sob orientação da professora Andréia Mello Lacé.

## **Membros da Banca Avaliadora**

---

Orientadora: Professora Dra. Andréia Mello Lacé (FE/UnB)

---

Profa. MsC. Janaina Angelina Teixeira (UAB/UnB)

---

Profa. MsC. Leyvijane Albuquerque de Araújo (UAB/UnB)

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho:

Primeiramente ao meu Deus que iluminou o meu caminho e pela força que me deste durante esta caminhada.

Ao meu esposo, amigo e companheiro José Maria, por me incentivar e me encorajar a continuar, quando pensei em desistir, e ele sempre com palavras de apoio me fazendo prosseguir. Muito obrigada pela cumplicidade.

A meu filho Huggo, meu maior e melhor presente dado por Deus. Em quem eu encontrei aconchego e carinho.

Às pessoas que acreditam que é possível construir uma sociedade em que todos possam ter as mesmas oportunidades.

## **AGRADECIMENTOS**

À minha família ajudou na minha educação e me ensinou os princípios e valores da vida, proporcionando-me todas as condições para que eu chegasse a esse momento tão importante.

Aos meus tios e primos pelo apoio e incentivo durante esta jornada.

Aos professores, tutores e colegas que tive oportunidade de conhecer, ao longo desse curso, com os quais aprendi a ter esperança de que o mundo pode ser melhor do que é hoje.

A todos que de alguma forma contribuíram, para o meu êxito profissional.

Que todos os nossos esforos estejam sempre focados no desafio à impossibilidade. Todas as grandes conquistas humanas vieram daquilo que parecia impossível (Charles Chaplin).

## **RESUMO**

Esta pesquisa tem como objetivo analisar a importância dos jogos e brincadeiras na prática educativa da alfabetização e letramento. Visto que, atualmente o uso do lúdico é assunto muito discutido pelos professores, pois estudos comprovam que ele é de grande valia no processo de ensino-aprendizagem do aluno. Uma vez que é preciso entender que o ensino abrange um grau extremamente satisfatório quando desperta o interesse nas crianças, contudo na maioria das ocasiões para alcançar isso o professor deverá achar alguma coisa que vá além dos métodos tradicionais usados, transformando a alfabetização em um processo dinâmico e criativo por meio de jogos e brincadeiras. Para realização desta pesquisa identifiquei como principais autores, KISHIMOTO (1998, 2000), OLIVEIRA (2000), entre outros. Para o desenvolvimento da pesquisa, contamos com a colaboração dos professores e alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental de uma Escola da Rede Municipal, localizada no município de Juvenília-MG. Para a execução da pesquisa, adotou-se a metodologia qualitativa por meio da observação em sala de aula e entrevista com os professores regentes da mesma turma. De acordo com a análise dos dados coletados, pôde-se constatar que a atividade lúdica é importante no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, e que tanto os professores atuais quanto os futuros professores devem ter consciência dessa importância e de outras questões em relação ao brincar no ensino-aprendizagem.

**Palavras-Chave:** Lúdico; letramento; alfabetização; jogos; brincadeiras



## **ABSTRACT**

This article aims to reflect and show the importance of games and games in the educational practice of literacy and literacy. Since, currently, the use of play is a subject much discussed by teachers, since studies prove that it is of great value in the teaching-learning process of the student. Since it must be understood that teaching reaches an extremely satisfactory degree when it arouses interest in children, yet on most occasions to achieve this the teacher must find something that goes beyond the traditional methods used, turning literacy into a dynamic process and creative through games and games. For the accomplishment of this research I identify as main authors, KISHIMOTO (1998, 2000), OLIVEIRA (2000), among others. For the development of the research, we have the collaboration of teachers and students from the 1st to 3rd year of elementary school of a School of the Municipal Network, located in the municipality of Juvenilia-MG. For the execution of the research, the qualitative methodology was adopted through observation in the classroom and interview with the regent teachers of the same class. According to the analysis of the collected data, it was observed that play activity is important in the development and learning of the child, and that both current teachers and future teachers should be aware of this importance and other issues in relation to playing in teaching-learning.

Keywords: Ludic; literacy; literacy; games; jokes

## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO DO TCC.....	11
DIMENSÃO 1: MEMORIAL .....	11
DIMENSÃO 2: PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS .....	14
DIMENSÃO 3: MONOGRAFIA .....	15
INTRODUÇÃO .....	15
CAPÍTULO 1: REFERENCIAL TEÓRICO .....	17
1.1 REFLEXÕES SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS.....	16
1.2 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM LÚDICA NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO .....	18
1.3 O LÚDICO NA PRÁTICA EDUCATIVA DA CRIANÇA.....	21
CAPÍTULO 2: METODOLOGIA .....	25
2.1 Tipo de pesquisa.....	25
2.2 Procedimentos metodológicos.....	25
2.3 Procedimentos de coleta de dados.....	26
2.4 Contexto e Sujeitos da Pesquisa.....	26
2.5 Tratamento e análise dos dados.....	29
CAPÍTULO 3: APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS .....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	37
REFERÊNCIAS .....	39
APÊNDICE .....	40
ANEXO .....	41

# **APRESENTAÇÃO DO TCC**

## **DIMENSÃO 1: MEMORIAL EDUCATIVO**

Sou Janice Santos de Souza, tenho 32 anos. Casada com José Maria e temos um filho de sete anos, que é muito lindo e inteligente que se chama Huggo. Sou inspetora de alunos em uma escola municipal do povoado “Porto Agrário-MG”, onde também resido.

Meu primeiro contato com a vida estudantil foi bem precoce. Eu tinha apenas 5 anos quando entrei na escola, no pré-escolar I período com a professora Aparecida Paz. No ano seguinte estudei o pré-escolar II período com a mesma professora. Em sala de aula eu era uma criança tímida e aos poucos fui me apegando com os colegas, gostava de brincar e cantar as músicas que a professora ensinava. Lembrando disso hoje, sinto-me alegre a relembrar o passado de criança.

Quando comecei a estudar as séries iniciais na Escola Estadual De Porto Agrário, não era um prédio próprio, era uma casa alugada com vários quartos, que eram transformados em salas de aula. Um ano depois foi construída a escola. Sempre fui uma menina quieta e tinha medo de tirar as dúvidas com as professoras quando não sabia algo. Naquele tempo, tive algumas professoras duras e inflexíveis. Embora tivessem outras que eram muito boas e amáveis.

No ginásio pude perceber que o ritmo de fato aumentaria. Durante esse período passei por vários professores, mas recordo com alegria de alguns professores que se deslocavam de cidades circunvizinhas como: Carinhanha, Malhada e Juvenília. Professores esses, que eram bastante competentes e inteligentes. A conclusão do ensino fundamental II se concretizou com uma festa de formatura festa. Foi muita linda e organizada a nossa colação.

O período de férias que se seguiu foi também o momento da decisão, pois na comunidade não havia o ensino médio e teríamos que deslocar para morar em outras cidades. Muitas perguntas e dúvidas nos rondavam, tais como: em que escola estudar? Onde morar? Fazer magistério ou científico? Ir à mesma escola que minhas colegas por não querer fazer magistério ou seguir meus ideais? Resolvi seguir meu coração e preferi optar pela escola que tinha o magistério. Pois tinha bastante vontade de estudar, aprender e aprender para ser uma boa professora.

Estudei durante esses 4 anos do Ensino Médio no Colégio Estadual Coronel João Duque, onde tive excelentes professores, sendo alguns do município de Carinhanha e outros

de cidades circunvizinhas como: Caetité, Guanambi, Monte Alto. Muitos professores que faziam com que suas aulas fossem boas e atraentes, chamando a atenção dos alunos por meio da criatividade e do carisma que os mesmos possuíam. Eles eram professores que preocupavam em transmitir algo que teria significado para nós tanto presente quanto no futuro, por isso, não desistir dos desafios e das agruras que passei, tendo que morar em casas de pessoas e até mesmo enfrentar todos os dias ir de lancha para a escola.

Lembro de algumas professoras de ensino fundamental I. Algumas boas, amáveis, carinhosas e dedicadas. Ensinava com prazer, cantava, brincava e eu com muito entusiasmo animava para ir à escola. Lembro das professoras que mais gostei: Cida Paz, Maria do Socorro, Doralice e Eliene.

Nesse período que estudei foram com professoras não tive professor. Mas também gritava, pinicava, beliscava e puxava a orelha não por que era aluna com comportamento mal, mas por errar as atividades recordo professora Josemir não que ela era tão ruim, mas todos os alunos tinham medo dela a professora Eliete que me colocava na frente para resolver algumas continhas de adição eu não conseguia ficava lá até conseguir.

No ensino fundamental II que já foi mais puxado porque estudei com vários professores e era mais difícil as disciplinas, encontrei também professores mais pacientes que outros, não que os professores talvez fossem ruins, mas por não entender bem os conteúdos ou por não gostar da disciplina achava que fosse os professores era enjoado. Mas recordo bem e sinto saudade desse tempo que estudava eram professores de cidades vizinhas que vinham e morava no povoado. Sim tinha professor e professora e bem assim no ensino fundamental como fui estudar em outro município com novas pessoas no início foi tudo até me apegar com colegas e professores, tinha uma professora de história a Suélia parecia que tinha um computador na mente de tão inteligente. Todos eram, mas ela não pegava em livro para explicar o assunto e pedia para que abrissemos o livro em uma página só o aluno olhava o livro era impressionante, mas também era muito durona fechada, todos obedeciam por medo, tive também professor muito inteligente, mas que não sabia passar direitinho o assunto para o aluno, quando alguém desobedecia reclamava algo logo ele se irritava e saía da sala.

Se fosse para imitar alguns professores eu imitaria, aliás, imitaria a professora Cida Paz, Doralice e Eliene do ensino fundamental, professora Sandra, Egnaldo, Edivaldo do ensinamento fundamental 2, Suélia pela grande inteligência, Rita de Cássia, Delson e outros mais, eu procuraria imitar esses professores por que além de saber passar o assunto eram muito amorosos e dedicados ao trabalho. Outros que não imitaria por que não tinha muita paciência e até incompreensivo.

Finalmente, concluí o curso de Magistério e no ano seguinte, fui aos poucos me ingressando na carreira de professora, trabalhando como professora substituta na Escola Municipal da Vila de Porto Agrário. Até hoje, sou professora contratada da referida escola, mas por ironia do destino, não foi permitido à contratação, apenas atuo caso algum professor venha faltar ou se afaste da sala de aula por algum motivo como licença maternidade ou outra situação. Espero um dia, ter a oportunidade de ser efetiva em algum concurso público.

Nunca tive a oportunidade de ter alguma experiência com Educação de Jovens e Adultos. E acredito que o trabalho com jovens e adultos é um aprendizado recíproco, pois na medida em que se ensina muito se aprende.

Desde que concluí o Ensino Médio, sempre sonhei em cursar uma faculdade, mas as condições financeiras não me permitiam, no momento, ir para outra cidade almejar o meu sonho. Sempre tive vontade cursar Pedagogia, fiquei sabendo que haveria o vestibular da UAB-UnB e que seria ofertado tanto o curso de Pedagogia quanto de Letras. Então não pensei duas vezes e me inscrevi no curso e para minha alegria fui aprovada

Hoje estou cursando a faculdade UAB\_ UnB. Quero evoluir nos estudos e garantir meu emprego e logo após fazer uma pós-graduação e outros cursos mais que eu tiver oportunidade. Bem como, assumir meu compromisso de educadora com meus alunos, garantindo a eles um ensino de qualidade para todos, independentemente da classe social a que pertençam.

## **DIMENSÃO 2 – PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS**

O curso de Pedagogia só veio para acrescentar na minha vida pessoal e profissional, pois através, do mesmo, sei que não sou a mesma pessoa que ingressou há quatro anos atrás. Por meio desse curso, pude melhorar a minha atuação como educadora em sala de aula, melhorando e aprimorando os conhecimentos, as técnicas obtidas durante o curso.

Creio que a minha missão agora como docente é formar cidadãos em um mundo que demanda cada vez mais reflexão, tolerância, tomada de posições e construção de consenso. Para isso acontecer, acredito que devo exercer o meu papel de mediador entre aluno e escola e de bases para a formação de cidadãos críticos e autônomos. Espero ter uma atuação eficaz, me sintonizando com a reorganização do pensamento pedagógico e com as novas práticas educativas.

Anseio como professora, assumir um compromisso com meus alunos, garantindo a eles um ensino de qualidade para todos, independentemente da classe social a que pertençam. Sei também, que nessa jornada estarei sendo desafiada a todo momento, então, devo buscar e valorizar as qualidades de cada aluno, a fim de facilitar o seu desenvolvimento.

Enfim, quero ensinar e aprender, pois é por meio deles que compartilharei saberes numa relação dinâmica, efetiva, afetiva e equilibrada entre eu, meus alunos e o conhecimento.

## **DIMENSÃO 3 – MONOGRAFIA**

### **Introdução**

O presente estudo intitulado “ A Importância de Trabalhar com Jogos e Brincadeiras na Alfabetização e Letramento”, de caráter informativo e formativo, proporciona aspectos relevantes para o entendimento do processo de jogos e brincadeiras no ambiente escolar. A escolha desse tema foi motivada pela importância da ludicidade no contexto social da educação. Onde é sabido que o brincar é importante para o desenvolvimento e aprendizagem da criança e como tal, merece uma atenção por parte dos profissionais da educação. Pois é brincando que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem num contexto social.

Com base nessa justificativa, o trabalho tem como objetivos: analisar a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem da criança na alfabetização e letramento, verificando práticas educativas em que a aprendizagem da leitura e da escrita ocorra de forma criativa, descobridora, crítica, autônoma e ativa, de forma lúdica. O trabalho guiou-se por meio de pesquisas bibliográficas e de uma pesquisa empírica com professores de uma escola municipal da rede pública de Juvenília- MG para investigar qual papel de importância a ludicidade têm ocupado na aquisição ou aprimoramento do desenvolvimento psicomotor das crianças, por meio dos jogos e brincadeiras no contexto escolar.

O estudo foi dividido em três capítulos. No primeiro capítulo intitulado Reflexões sobre jogos e brincadeiras, tem como objetivo identificar e entender melhor o conceito de jogos e brincadeiras, tendo como aporte teórico, os autores Silva e Gonçalves (2010) e Piaget (1973). O segundo capítulo, nomeado Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização e letramento, faz menção da contribuição dos jogos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem, considerando-os como fundamentais para o desenvolvimento da alfabetização e letramento da criança, tendo como base teórica os autores Magda Soares (1998) e Rodrigues e Santos (2014). No capítulo terceiro, nomeado O lúdico na prática educativa da criança, tem como objetivo explicar sobre a importância do trabalho lúdico em sala de aula, trazendo informações importantes leitor que será convidado a entender, identificar e oferecer melhores práticas educativas por meio da ludicidade. Baseei a discussão nas contribuições de Kishimoto (2000), Cunha (2004) e Oliveira (2000).

Na realização deste trabalho, foram abordadas questões sobre os jogos e brincadeiras, bem como mostrar o ponto de vista que se têm a respeito deles e seus objetivos no contexto educacional por meio da alfabetização e letramento, uma vez que ambos são de fundamental importância no ambiente escolar. Complementar o conhecimento, através dos jogos e brincadeiras, é um dos caminhos que o indivíduo trilha na elaboração, na modificação e no enriquecimento pessoal do seu conhecimento. Por isso, cabe ao professor criar condições adequadas à criança, promovendo o bem-estar, o desenvolvimento físico, emocional, intelectual, moral e social da mesma.

No contexto educacional, desenvolver atividades práticas com crianças a partir de jogos e brincadeiras contribui muito com o processo ensino aprendizagem, pois essas duas ferramentas possibilitam que a relação do ensino com a aprendizagem seja mais divertida, alegre, dinâmica e contextualizada. Além disso, fazem com que os alunos interajam com o mundo, onde, durante as atividades lúdicas, adquirem diversas experiências, interagem com outras crianças, organizam seu pensamento, tomam decisões, desenvolvem o pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar, brincar e produzir conhecimentos



## **CAPÍTULO 1: REFERENCIAL TEÓRICO**

### **1.1 REFLEXÕES SOBRE OS JOGOS E BRINCADEIRAS**

Não é de hoje que sabemos que os jogos e brincadeiras sempre tiveram presentes na vida das pessoas, encantando e contribuindo para a interação e processos de desenvolvimento social, intelectual e afetivo, nos diferentes momentos históricos e momentos da vida dos indivíduos.

Para Silva e Gonçalves (2010) o brincar e o jogar são momentos sagrados na vida de qualquer indivíduo. É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor, desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças, preparando-se para um mundo socializado.

Jogos e brincadeiras, muitas vezes são palavras pronunciadas de forma apressada como se fossem a mesma coisa. É certo que o jogo e o brincar podem se constituir ferramentas de suporte para a aprendizagem da criança e para complementar o trabalho do docente. Logo, se faz necessário diferenciar estes dois termos.

Não é tarefa fácil definir e conceituar o que é jogo, segundo Kishimoto (2003). Devido o mesmo ter vários significados e cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. No ponto de vista dessa autora, cada um interpreta e entende o jogo de modo diferente, pois são tantos e tão variados os sentidos. Existem diversos tipos de jogos entre eles podemos citar: jogos de faz de conta, jogos individuais, jogos de regras; jogos de construção e outros.

Conforme Silva e Gonçalves (2010), o jogo apresenta os seguintes aspectos: Exploração e cumprimento das regras; Maior envolvimento das emoções; Limites de espaço e tempo; Desafios envolvidos (motores, cognitivos e sociais) e Espontaneidade na sua participação.

Por outro lado, a brincadeira se distingue do jogo, por possuir regras simples e flexíveis, não precisar necessariamente de um material, o que tiver no momento pode servir para gerar uma nova brincadeira, proporcionando assim uma certa liberdade de criar, um comportamento espontâneo que promove a construção da personalidade e desenvolve na criança suas capacidades e habilidades para a interação com o mundo.

A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Nas brincadeiras as crianças vivenciam o mundo real e/ou o imaginário. Através delas as crianças aprendem regras de convivência, solidariedade, autonomia, etc. Algumas brincadeiras amplamente conhecidas como: Brincar de Casinha; Cirandas; Cebra-cega; Ladrão e Polícia etc. Embora tenha a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança tem a maior liberdade de ação de modificar a brincadeira, ausentar-se da mesma quando desejar, adotar as próprias regras e incluir novos membros.

Através da brincadeira o indivíduo pode transpor a realidade desenvolvendo suas habilidades e competências no seu desenvolvimento e convívio social. De acordo com Froebel, [in Kishimoto, 98]

[...] A brincadeira é a atividade mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo típica da vida humana enquanto um todo- da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo...A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros. Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo. Não trivial, é altamente sério e de profunda significação. (Froebel, 1912c, p. 55)

Assim sendo, o ato de brincar é de suma importância, tanto para a criança quanto para o adulto. Onde o ato é terapêutico, prazeroso e inerente ao desenvolvimento. Podemos dizer, a ludicidade é uma necessidade interior ao ser humano.

Faz-se necessário que o professor possibilite ao alunado vivenciar o momento lúdico através de jogos e brincadeiras, auxiliando no processo de construção e reconstrução. Portanto, no contexto educacional a ludicidade necessita ser estimulada no sentido de favorecer uma aprendizagem de maneira dinâmica e contextualizada, onde os alunos brincam se divertem e aprendem.

Os jogos e brincadeiras no ambiente escolar foi muitas vezes negligenciado por ser visto como uma atividade de descaso ou apenas como um passatempo. Todo jogo e brincadeira por natureza desafia, encanta, traz movimento, barulho e uma certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livre, caderno e o lápis. Por sua dimensão lúdica, o jogar e o brincar pode ser visto como uma das bases sobre a qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente.

O trabalho com jogos e brincadeiras são um dos recursos que favorece o desenvolvimento da linguagem, diferentes processos de raciocínio e de interação entre os alunos, uma vez que durante um jogo cada jogador tem a possibilidade de acompanhar o

trabalho de todos os outros, defender pontos de vista e aprender a ser crítico e confiante em si mesmo. Pode-se dizer que o jogo possibilita uma situação de prazer e aprendizagem significativa. Do mesmo modo, ele tem uma função de socialização, em que ocorre a interação entre os alunos, bem como, o desenvolvimento do potencial de participação, cooperação, respeito mútuo e crítica. Pois é sabido, no desenvolvimento do aluno, as ideias dos outros são importantes porque promovem situações que levam a pensar criticamente sobre as próprias ideias em relação às dos outros.

Para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

É preciso que em sala de aula os jogos e brincadeiras tenham tanto a dimensão lúdica quanto a educativa. Trabalhar com jogos e brincadeiras envolvem o planejamento e exige uma série de intervenções quando for necessário e critérios. Para Silva e Gonçalves (2010) o brincar e o jogar são momentos sagrados na vida de qualquer indivíduo. Deste modo, os indivíduos devem saber como brincar e jogar, compartilhando valores morais e éticos.

## **1.2 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM LÚDICA NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Os jogos e brincadeiras se fazem presentes no dia-a-dia da vida infantil. Diante disso, se faz necessário darmos o devido valor à ludicidade adequado à infância. Utilizar a ludicidade durante o processo de ensino e aprendizagem das crianças têm levado as mesmas a alcançar inúmeras ações que proporcionam uma aprendizagem significativa. Diante disso, os jogos e as brincadeiras podem ser ferramentas didáticas propulsoras do conhecimento, de cunho prazeroso e que instiga significativamente a interação e socialização das crianças, entre elas e com o conteúdo abordado.

Há uma grande dificuldade na leitura e na escrita nas séries iniciais, resultado de um trabalho inadequado com a alfabetização. Neste sentido, os jogos e as brincadeiras podem ser ótimas ferramentas didáticas no plano de aula do professor que deseja conquistas cognitivas em sua turma. Quando os jogos e as brincadeiras possuem grande potencial para a

aprendizagem da língua, em que a ludicidade possibilita a atuação da criança como sujeito de aprendizagem, numa dimensão mais reflexiva, num contexto que não exclui os usos pragmáticos e de deleite da língua escrita, e ainda promovem o desenvolvimento humano, com certeza, o aluno acaba vivenciando os usos sociais da aprendizagem da língua oral e escrita.

Os jogos e brincadeiras contribuem no processo de alfabetização e letramento, pois por meio desse tipo de atividade as crianças aprendem ouvir, falar, ler, escrever, interpretar, elaborar novos conhecimentos, expressar pensamentos e sentimentos, numa linguagem adequada a cada situação

O letramento e a alfabetização tem sido um assunto bastante discutido nos dias atuais pela sociedade, a qual é um assunto amplo e complexo, e precisa ter um olhar mais vasto, necessitando de atenção, reflexão e ação. Visto que, os mesmos são de suma importância e indispensável no ambiente escolar, em que, um complementa o outro e vice-versa.

De acordo com Magda Soares (1998, p. 47): (...) alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas não inseparáveis, ao contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja: ensinar a ler e a escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado.

O sucesso do letramento e da alfabetização no campo educacional exige a transformação da escola e a adoção de uma nova postura frente aos processos de alfabetização e letramento, proporcionando um ambiente rico em estímulos, que desenvolve uma prática em que a aprendizagem aconteça e permita de fato que as crianças adquiram as competências indispensáveis para continuar na escolarização e assimilar -se dos novos conhecimentos que estarão por surgir.

Embora sejam muitas as dificuldades que os professores enfrentam quando o assunto é letrar brincando ou brincar letrando, faz-se necessário que essa ludicidade tenha sentido e objetivo para o aprendiz. Por isso, é preciso que o educador e a escola comecem a utilizar as várias técnicas e estratégias que estão ao seu alcance para proporcionar este momento de formação do educando. Deste modo, o professor deve buscar um olhar diferenciado no que concerne o letramento infantil por meio de jogos e brincadeiras. Olhar esse, que deve ser reflexivo e crítico mediante as atividades lúdicas desenvolvidas, em que, as mesmas devam ser positivas e significativas na vida da criança para que realmente o letramento se concretize.

A escola deve assumir um ensino sob a perspectiva da alfabetização e do letramento, passando a desenvolver uma prática em que a aprendizagem da leitura e escrita ocorra de forma criativa, descobridora, crítica, autônoma e ativa, de forma lúdica. Pois, agindo assim, os

professores poderão ajudar os alunos a adquirirem as competências necessárias para prosseguir na escolarização e apropriar-se dos novos conhecimentos que estarão por vir.

Os jogos e brincadeiras no cotidiano escolar de sala de aula vêm ganhando mais espaço, uma vez que percebemos seu caráter criativo, imaginário, inovador e sociabilizador. O desenvolvimento integral da criança é perceptível, pois, a mesma busca compreender o mundo que a cerca e construir de forma única e participativa sua relação com o conhecimento. O educador deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente que favoreça o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem dos alunos. Pois as atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais.

Para Rodrigues e Santos (2014, p. 114):

A ludicidade está relacionada com a criatividade, autonomia, liberdade entre as pessoas envolvidas neste processo. É um artifício que os docentes usufruem para aprimorar e despertar o gosto pelo conhecimento de seus educandos, de maneira prazerosa e participativa.

Deste modo, o professor deve liberar o seu lado infantil e ao mesmo tempo estabelecer um olhar crítico e positivo em torno das atividades desenvolvidas pelas crianças buscando sempre um olhar reflexivo diante dos jogos e brincadeiras. Sendo que, o desenvolvimento da imaginação criadora, da expressão, da sensibilidade e das capacidades estéticas das crianças poderão ocorrer no saber brincar e jogar, ou seja, através da ludicidade, para que o letramento se desenvolva, as atividades devem ser significativas e serem vinculadas ao contexto social.

A prática pedagógica fundamentada na ludicidade permite ter múltiplos recursos para modificar as estratégias pedagógicas, garantindo a aprendizagem mais lúdica e significativa aos alunos, promovendo reflexão sobre o sistema de escrita e, por conseguinte desenvolvendo a linguagem oral e escrita, e do mesmo modo, viabilizando a inclusão em uma mesma proposta de atividade, diferentes níveis de aprendizagem.

É de suma importância, no ambiente escolar, desenvolver atividades práticas com crianças a partir de jogos e brincadeiras, visto que, eles contribuem muito com o processo ensino-aprendizagem, pois essas duas ferramentas possibilitam que a relação do ensino com a aprendizagem seja mais divertida, alegre, dinâmica e contextualizada. Além disso, fazem com que os estudantes interajam com o mundo, onde, durante as atividades lúdicas, as crianças adquirem diversas experiências, interagem com outras pessoas, organizam seu pensamento,

tomam decisões, desenvolvem o pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar, brincar e produzir conhecimentos.

### **1.3 O LÚDICO NA PRÁTICA EDUCATIVA DA CRIANÇA**

A ludicidade é uma necessidade da criança em qualquer idade e não pode ser vista exclusivamente como passatempo. O jogar e o brincar gera o desenvolvimento pessoal, social e cultural da criança, bem como, a aprendizagem, contribuindo para uma boa saúde mental e do mesmo modo, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento da criança.

É de suma importância utilizar os jogos e brincadeiras como fontes de desenvolvimento individual e coletivo no contexto escolar. Visto que, é por meio da ludicidade na prática educativa de crianças, que elas irão desenvolver os aspectos sensíveis, intuitivos, estéticos e cognitivos a promoção de interação e comunicação com o mundo e a sociedade buscando, por meio destes a construção de diálogo, solidariedade, a justiça, o respeito mútuo, a valorização do ser humano e a paz.

Atualmente, partindo para a realidade das salas de aula de alguns professores tradicionais e conservadores que defendem o “didatismo e conteudismo”, percebe-se que a ludicidade é pouca explorada com os alunos no sentido de desenvolver a aprendizagem. Outra realidade, é que alguns professores não conseguem trabalhar com a ludicidade, porque muitos acreditam que ao usá-los na sala de aula, provoca desordem e bagunça e os alunos não conseguem aprender. Mesmo porque os interesses e os pedidos das crianças são bem distintos, e não são todas as situações de ensino-aprendizagem que permitem um trabalho com a dimensão lúdica na escola.

Entretanto, o professor precisa inicialmente planejar os jogos e brincadeiras, analisando e considerando determinados aspectos como: idade, interesses, números de crianças, materiais necessários, espaço, etc., para em seguida dar cumprimento de forma bem organizada por meio de orientações, incitando a participação das crianças e observando o desenvolvimento das mesmas, durante os jogos e brincadeiras. É imprescindível envolver todas as crianças durante a atividade, para que as mesmas participem ativamente e tenham oportunidade suficiente para desenvolver a atividade. O professor deve buscar formas de tornar o ensino mais eficaz e também estimulante. Uma das opções é aliar o prazer e o divertimento à aprendizagem.

Segundo KISHIMOTO (2000), é de grande importância a brincadeira no contexto escolar. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e experimentação de regras e papéis sociais.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim para a interiorização de determinados modelos de adultos, no âmbito de grupo sociais diversos. Nas brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam.

Trabalhar com o lúdico (a música, a dança, a brincadeira, os jogos entre outros) são atividades divertidas capazes de prender a atenção das crianças. Além disso, permite a relação intrapessoal e interpessoal dos alunos. É esta transformação pelo lúdico que deve alcançar as crianças, pois deve-se considerar que a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras envolvem um conjunto de diferentes tipos de conhecimento que visam à criação de significações, exercitando fundamentalmente a constante possibilidade de transformação do ser humano.

Cunha (2004) assegura que, o ato de brincar possibilita infinitas maneiras de trabalhar com os alunos: a interação, o lúdico, a brincadeira em geral leva o aluno a construção do conhecimento. O brincar não se resume apenas como um meio de diversão e descontração. Desenvolver atividades práticas com crianças a partir de jogos e brincadeiras, é preciso e se faz necessário no ambiente escolar.

É um ponto importante que deve ser explorado e valorizado na escola e dentro da sala de aula. Contudo o brincar é muito mais que um simples momento de diversão é um dos caminhos que pode levar ao conhecimento. O professor precisa criar situações onde os alunos estejam em contato com materiais manipuláveis, em trabalhos que exercitem seu raciocínio, onde pensem em diversas estratégias para fatos básicos, onde aprendam a deduzir conclusões lógicas. O brincar é uma das maneiras de estimular a criança a aquisição do saber envolvendo-a na construção do conhecimento.

Oliveira (2000) assinala o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Deste modo, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar

início à atividade em si.

Com a ludicidade em sala de aula, o professor desenvolve habilidades, motoras, cognitivas e de interação. Contudo, para que isso ocorra, o professor precisa planejar com antecedência, afinal, esse é um momento pedagógico, de aprendizagem e deve ser feito com zelo, ou seja, as atividades de ludicidade escolhidas precisam ter uma intenção, definida com os procedimentos e objetivos. A brincadeira deve existir e os jogos também, mas não podem ser o centro, nem tão pouco devem ser dissociados dos conteúdos trabalhados. As brincadeiras e os jogos devem ser instrutivos, divertidos, mas principalmente

Destarte, o professor deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto expressão e à socialização seria através do método lúdico. Onde, os jogos e as brincadeiras são atividades que, se forem bem orientadas certamente, contribuirão no desenvolvimento da psicomotricidade no contexto do processo escolar, possibilitando o processo de aprendizagem da criança, facilitando a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação entre jogo e aprendizagem, e também estimulando as crianças tímidas no período de socialização e interação com o ambiente escolar.



## **CAPÍTULO 2: METODOLOGIA DA PESQUISA**

### **2.1 Tipo de pesquisa**

A pesquisa utilizada para o estudo, foi a pesquisa qualitativa, pelo motivo da mesma ser a mais apropriada ao estudo pesquisado. Esse tipo de pesquisa, faz com que o pesquisador seja participativo, compreensivo e capaz de interpretar, viver e conhecer a realidade do contexto sociocultural vivenciado pelo grupo estudado. Conforme Moraes (2002), a pesquisa qualitativa pretende aprofundar a compreensão dos fenômenos que investiga a partir de uma análise rigorosa e criteriosa desse tipo de informação, isto é, não pretende testar hipóteses para comprová-las ou refutá-las ao final da pesquisa; a intenção é a compreensão

### **2.2 Procedimentos metodológicos**

A metodologia da pesquisa é de essencial importância em uma pesquisa. Pois é a partir dela que é realizada as ações que são sugeridas para encontrar as respostas dos problemas específicos que está em estudo. O estudo de pesquisa foi a apresentado a direção e a coordenação pedagógica da escola escolhida para a realização do projeto. Tanto a diretora quanto a coordenadora, aceitaram e assinou o Aceite Institucional, consentindo a realização da pesquisa na instituição de ensino.

Levei a proposta para os professores do Ensino Fundamental I, para explicar o projeto e obter a aceitação deles através da assinatura dos Termos de Consentimento Informado Livre e Esclarecido. Logo após foi definido os professores e turmas que participariam da pesquisa, ou seja, os professores definidos foram os das séries iniciais de alfabetização: 1º, 2º e 3º ano do Fundamental I.

Ficaram explicados aos professores entrevistados que a pesquisa poderia fornecer tanto a escola investigada quanto a outras escolas contribuições para o planejamento de atividades lúdicas, com vistas à promoção de condições favoráveis ao pleno desenvolvimento dos alunos em contextos de alfabetização e letramento, auxiliando a prática pedagógica dos professores nesse tipo de atividades e mostrando caminhos para se conhecer, ao enfrentar as dificuldades ao realizar a ludicidade em sala de aula.

Todos os cuidados foram tomados no desenvolvimento da pesquisa, entre eles, os princípios éticos que regem pesquisas com participação voluntária dos indivíduos. A autorização dos professores e a solicitação da assinatura dos termos de consentimento e a preservação sigilosa de suas identidades e de seus alunos.

### **2.3 Procedimentos de coleta de dados**

A escolha da entrevista e da observação foi pelo fato dos mesmos ser composto por dados verificáveis, do mesmo modo, ter sido testado pelo crivo da experiência. Cuja intenções foram diagnosticas por meio delas.

A obtenção dos dados, valeu-se de uma entrevista com perguntas semiestruturadas, aplicada aos professores com o intuito de conhecer a opinião de cada uma sobre a temática ludicidade e como o processo de jogos e brincadeiras são trabalhados em sala de aula. Fez-se uso do mesmo modo, da “observação participante” em sala de aula, com o fim de registrar como acontece o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, como interação com os professores e os colegas e vice-versa por meio da ludicidade. Finalmente, os dados obtidos na instituição de ensino, por meio das observações e entrevista, tiveram como objetivo principal o embasamento da pesquisa, investigando a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem no ambiente escolar.

Para a construção, organização e análise das informações, foram utilizados os seguintes materiais: papel sulfite, caneta, máquina fotográfica, celular, computador, papel sulfite e caneta para elaboração das perguntas e respostas da entrevista realizada com os professores da escola. Houve também a utilização de materiais pedagógicos: livros, artigos, revistas, materiais de apoio do Curso de Pedagogia da Universidade de Brasília: UAB \_UnB. Este material foi empregado para leitura, estudos e fundamentação do projeto, elaboração de perguntas da entrevista e das observações.

### **2.4 Contexto e Sujeitos da Pesquisa**

O estudo de pesquisa foi realizado na E.M.V.P.A que faz parte da rede municipal de ensino da cidade de Juvenília-MG. A escola foi fundada em 22 de abril de 1985 e está situada

na Rua Projetada, à margem esquerda do Rio São Francisco. Atualmente tem como órgão mantenedor a Prefeitura Municipal e Secretaria Municipal de Educação de Juvenília – SEMEC. Onde a escola recebe a verba do PDDE Interativo e PDE.

A escola em sua estrutura física espacial, contém uma diretoria conjugada com a secretaria e uma sala para professores com computador, armário, ventilador e banheiro, uma cozinha com despensa, uma biblioteca, uma sala de informática, seis banheiros: sendo três femininos e três masculinos, um pátio interno, uma quadra poliesportiva, nove salas de aula e um auditório com capacidade 40 alunos cada uma.

O estabelecimento de ensino é constituído por uma diretora e uma supervisora pedagógica que cumpre a carga horaria de 40 horas semanais. O corpo docente é composto por vinte e três professores que cumprem uma carga horária de 25 horas semanais. Há também os funcionários de apoio: secretárias, inspetor de alunos, bibliotecário, merendeiras, porteiro e serventes. A escola também conta com a parceria de profissionais na área da saúde e na área social que dão apoio a escola, tais como: enfermeira, dentista, psicóloga e conselheiros tutelares.

A Escola atende alunos 350 alunos da Educação Básica: Educação Infantil (alunos de 04 e 05 anos), do Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano) e do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano). Os horários de funcionamento na unidade escolar ocorrem nos períodos: matutino e vespertino. No período matutino às aulas inicia às 07h00min, com término às 11h30min. No período vespertino às aulas inicia às 13h00min, com término às 17h30 min.

Os educandos são filhos de pequenos agricultores, pescadores e trabalhadores do campo e beneficiários do Programa Bolsa Família. A escola busca trabalhar sempre a necessidade do aluno, tem seu PPP (Projeto Político Pedagógico) aliado as ações do PDE e demandas didáticas pedagógicas desenvolvidas pela Secretaria Municipal de Educação.

A inserção da comunidade acontece por meio de reuniões pedagógicas, grêmio estudantil, eventos culturais e comemorativos. A cada unidade letiva é realizada visita as famílias e conselho de classe. Durante a semana os educadores cumprem sua carga horária em sala de aula e também realização de atividade complementar, justamente para planejamento pedagógico e atendimento as famílias.

A escola, propõe-se um compromisso de oferecer uma educação e ensino de qualidade, objetivando, além de suprir as necessidades dos pais, também que seus filhos continuem recebendo atendimento escolar com qualidade, possibilitando crescimento junto à comunidade continuando a contribuir com o desenvolvimento da cidade.

A equipe trabalha em conjunto cooperando entre si, cada um assumindo suas

responsabilidades em busca de um ambiente formador de personalidades e de representações, construindo um espaço escolar de forte potencial para o desenvolvimento de atividades cognitivas e motoras, tornando-o um cenário de múltiplos interesses, ao organizar e planejar uma estrutura escolar levando em conta alguns fatores tais como a preocupação com a infraestrutura escolar e sua relação com processo de aprendizagem.

Na execução dessa pesquisa, participaram 45 alunos, 3 professores e 1 diretora. Primeiramente uma conversa informal com a diretora da escola, expondo a intenção do estudo, apresentando o projeto e solicitando a permissão da execução do mesmo. Logo após, a diretora me mostrou algumas ações motivadoras de alfabetização e letramento que acontecem na escola que envolve tanto o corpo docente quanto o corpo discente, incentivando-os à leitura e à escrita por meio dos jogos e brincadeiras. A escola participa do Projeto Trilhas e do Programa PNAIC (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa), onde esse projeto e esse programa, possui um conjunto de material elaborado para instrumentalizar e apoiar o trabalho docente no campo da leitura, escrita e oralidade, com o objetivo de inserir as crianças em um universo letrado.

A segunda ação se deu a partir da realização de uma entrevista semiestruturada com os docentes do 1º, 2º e 3º ano, em que a entrevista aplicada se caracterizou como história de vida, com a finalidade de inteirar a pesquisadora com o entrevistado, além de elucidar as experiências vivenciadas de maneira retrospectiva de indivíduos, grupos ou organizações, embora, também, os entrevistados expõem o seu ponto de vista espontaneamente sobre o tema “jogos e brincadeiras no letramento e alfabetização”. E a terceira ação, foi a observação em sala de aula, onde a participação dos alunos como objeto da observação participação, foi de suma importância, para analisar como é trabalhado o lúdico na prática educativa da criança no ambiente escolar.

A entrevista contou com a participação de 3 professores do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. Com base nas observações em sala de aula e respostas que obtive dos entrevistados, pode-se concluir que os professores são criativos, dinâmicos e comprometidos com o seu trabalho. Pude constatar que os professores têm o hábito de fazer uso da ludicidade em sala de aula. Durante as aulas observadas, tanto no 1º, 2º e 3º ano, pude presenciar uma sala de aula diferente, organizada em grupos de trabalho diversificados, oportunizando a troca de experiências e o crescimento que decorre por meio da interação. É uma sala de aula alegre, ativa, onde os recursos são utilizados de modo que permitem aos alunos a construção de seu conhecimento, de seu caráter, de sua cidadania.

## **2.5 Tratamento e análise dos dados**

A análise dos dados foi realizada em consonância com as orientações, consistindo no registro das informações, que foram organizadas e divididas por participantes e perguntas, com a finalidade de facilitar a categorização dos dados. Consistiram em entrevistas semiestruturadas com os professores e observações em sala de aula. As entrevistas foram e respondidas manualmente pelo entrevistado no questionário impresso. Os dados foram apresentados e discutidos tendo como fio condutor as problemáticas relatadas pelos professores e pelo olhar crítico das observações.

### CAPÍTULO 3: APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

A aplicação da entrevista e as observações instituem no meio eficaz e rápido de obtenção de informações, garantindo também o anonimato do pesquisado. Os dados obtidos na referida pesquisa, objetivou possibilitar o conhecimento a respeito da importância dos jogos e brincadeiras em sala de aula através de pesquisa e das respostas das professoras, vindo a contribuir para o estudo e para a melhoria das atividades lúdicas aplicadas pelos professores em sala de aula.

Abaixo, segue as tabelas com as perguntas e respostas da entrevista e em seguida a análise dos dados colhidos em relação à pesquisa, sobre, bem como discutir os aspectos considerados importante para os objetivos da pesquisa à luz de conhecimentos científicos.

**Tabela 1-** Descrição da opinião dos participantes sobre o uso de jogos e brincadeiras de alfabetização.

Descrição das professoras	1. O que é ludicidade para você?
Professora A.	São recursos para o desenvolvimento de ações pedagógicas significativas para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças.
Professora B.	São importantes ferramentas, como jogos e brincadeiras que ajudam o aluno no processo de ensino-aprendizagem, de forma prazerosa em sala de aula.
Professora C.	São atividades pedagógicas lúdicas (jogos e brincadeiras) que trabalhado de forma agradável, o aluno acaba aprendendo de forma natural e espontânea.

**Fonte: Janice Santos de Souza, 2018.**

Verifica-se nas verbalizações da Tabela 1 que todas as professoras descrevem que ludicidade e como tal, tem um papel muito importante no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem dos alunos, que se trabalhado de forma correta, traz um ambiente descontraído e satisfatório nas aulas

**Tabela 2-** Descrição da opinião dos participantes sobre o uso de jogos e brincadeiras de alfabetização.

Descrição das professoras	2. Qual a importância do lúdico na alfabetização?
Professora A.	Traz benefícios físicos, cognitivos e sociais para o desenvolvimento de aprendizagem das crianças.
Professora B.	O lúdico se apresenta como requisito fundamental tanto ao desenvolvimento cognitivo e motor da criança, quanto à socialização e a aprendizagem.
Professora C.	Através do lúdico é possível contornar alguns problemas de aprendizagem na alfabetização, principalmente na aquisição linguagem oral e escrita.

**Fonte: Janice Santos de Souza, 2018.**

Observa-se na Tabela 2, que há um consenso entre as professoras sobre a importância do lúdico na alfabetização para o desenvolvimento da criança e para o processo de aprendizagem. Sendo então, o lúdico, um importante aliado para o trabalho com alfabetização.

**Tabela 3-** Descrição da opinião dos participantes sobre o uso de jogos e brincadeiras de alfabetização.

Descrição das professoras	3. Você costuma utilizar jogos e brincadeiras em suas aulas? Sente dificuldades?
Professora A.	Sim. Diariamente faço uso dos mesmos, pois vejo que tem sido muito satisfatório para o aprendizado dos meus alunos. Não sinto nenhuma dificuldade.
Professora B.	Faço uso sim de jogos e brincadeiras, pois vejo que eles são primordiais para a aprendizagem dos meus alunos e não sinto nenhuma dificuldade de usá-los em aula.
Professora C.	Sim. Pois os resultados têm sido ótimos, pois as crianças aprendem brincados. Não sinto nenhuma dificuldade de aplicá-los nas minhas aulas.

**Fonte: Janice Santos de Souza, 2018.**

Observa-se na tabela 3, que todas professoras não sentem dificuldades de dificuldade de trabalhar com jogos e brincadeiras em suas aulas e que fazem uso dos mesmos e ressalta que eles têm sido de suma importância para o aprendizado dos alunos.

**Tabela 4-** Descrição da opinião dos participantes sobre o uso de jogos e brincadeiras de alfabetização.

Descrição das professoras	4. Que tipo de material a escola disponibiliza para trabalhar o lúdico em sala de aula?
Professora A.	A escola dispõe de coletâneas com jogos dedicados ao processo alfabetização dos programas PNAIC e Trilhas. Há também jogos que são confeccionados por nós professores com matérias recicláveis: garrafas, tampinhas, caixas etc.
Professora B.	Os jogos e brincadeiras disponibilizados são alguns da caixa amarela do PNAIC e do projeto Trilhas. A escola disponibiliza alguns materiais como: papéis, tesoura, cola, tinta, para os professores construírem jogos para ajudar o aluno no processo de alfabetização, como também faço uso de materiais reciclados.
Professora C.	Para trabalhar o lúdico em sala de aula, a escola disponibiliza alguns recursos como: emborrachados, tnt, papeis, tintas, impressões e outros, para que próprio professor construa seus materiais lúdicos. Há também 4 caixas de jogos da coletânea do PNAIC e 1 do projeto Trilhas (Natura).

**Fonte: Janice Santos de Souza, 2018**

Constata-se nas verbalizações da Tabela 4 que todas as professoras fazem usos dos jogos da coletânea do PNAIC e do Trilhas, como também, elas próprias constroem seus jogos e brincadeiras com materiais fornecidos pela escola ou com materiais recicláveis.

**Tabela 5-** Descrição da opinião dos participantes sobre o uso de jogos e brincadeiras de alfabetização.

Descrição das professoras	5. As atividades lúdicas são bem aceitas pelos alunos em suas aulas? Justifique.
Professora A.	Sim. Através da ludicidade eles se interagem uns com os outros, brincam, compartilham e se relacionam. Tem sido muito satisfatório o trabalho com atividades lúdicas em minhas aulas.
Professora B.	Sempre. Vejo que os alunos compreendem melhor os conteúdos trabalhados e sentem-se mais interessados. Eles aprendem brincando.
Professora C.	Sim. São positivos os resultados que venho tendo com os alunos que aceitam e se disponibilizam a participar das atividades lúdicas. Vejo que eles se sentem estimulados e acabam aprendendo.

**Fonte: Janice Santos de Souza, 2018**



Na Tabela 5 pode-se notar que pela fala das professoras, que as atividades lúdicas sugeridas pelas mesmas em sala de aula são bem mais aceitas pelos alunos, do que aquelas dos métodos tradicionais. Visto que, através da ludicidade, os alunos se interagem e também aprendem de modo espontâneo, dinâmico e agradável.

**Tabela 6-** Descrição da opinião dos participantes sobre o uso de jogos e brincadeiras de alfabetização.

<b>Descrição das professoras</b>	<b>6.Os alunos compreendem melhor os conteúdos quando são trabalhados de forma lúdica?</b>
Professora A.	Sim. Pois são mais atrativos e divertidos para aprendizado deles.
Professora B.	Com toda certeza. Eles têm mais disposição e interesse para aprender participar das aulas, quando o conteúdo é trabalho de forma lúdica.
Professora C.	Frequentemente. Eles não sentem dificuldades quando os conteúdos são trabalhados de forma lúdica. Os resultados são ótimos.

**Fonte: Janice Santos de Souza, 2018.**

Observa-se na tabela 6, que todas professoras enfatizam que os alunos compreendem melhor os conteúdos quando eles são trabalhados de forma lúdica, pois é forma bem agradável e divertida de se trabalhar.

**Tabela 7-** Descrição da opinião dos participantes sobre o uso de jogos e brincadeiras de alfabetização.

<b>Descrição das professoras</b>	<b>7. Você participa ativamente das brincadeiras junto com as crianças?</b>
Professora A.	Sim. Pois o professor tem o papel muito importante nesse processo. Será o mediador entre a ludicidade e a criança.
Professora B.	Frequentemente. Pois é preciso estar por perto para orientá-los e para observar como está o desenvolvimentos deles.
Professora C.	Participo sim. Pois tenho que motivá-los a interagir uns com os outros e também avaliá-los nesse processo.

**Fonte: Janice Santos de Souza, 2018**

Na tabela 7 pode se notar que as professoras participam ativamente das brincadeiras que são desenvolvidas para serem trabalhados com as crianças.

**Tabela 8-** Descrição da opinião dos participantes sobre o uso de jogos e brincadeiras de alfabetização.

Descrição das professoras	8. Quais os jogos e brincadeiras você trabalha com os seus alunos?
Professora A.	Bingo de palavras e números; dominó de palavras e números; trilhas; roda; jogo da memória e outros.
Professora B.	Faço competições; toca-lettras; amarelinha; jogo da memória; trilhas; bingo de palavras; palavra dentro de palavras.
Professora C.	Dominó de palavras e números; produção de texto coletivo; jogo da memória; quebra-cabeça; forca; bingo de palavras e números.

**Fonte: Janice Santos de Souza, 2018**

Constata-se nas verbalizações da Tabela 4 que as professoras fazem usos dos diferentes tipos de jogos com seus alunos. Em que muitos são atividades simples que elas mesmas podem confeccionar ou utilizar das coletâneas disponíveis na escola.

**Tabela 9-** Descrição da opinião dos participantes sobre o uso de jogos e brincadeiras de alfabetização.

Descrição das professoras	9.Em quais disciplinas você utiliza esses jogos e brincadeiras?
Professora A.	Sempre que há necessidade em todas as disciplinas. Mas, dou mais ênfase em Português e Matemática.
Professora B.	Em todas as disciplinas. Mas, especialmente em Português e Matemática, porque eles têm mais dificuldades.
Professora C.	Interdisciplinar. Mas dou destaque na maioria das vezes, em Português, Literatura e Matemática.

**Fonte: Janice Santos de Souza, 2018.**

Constata-se nas verbalizações da Tabela 9 que as professoras utilizam em sua maioria os jogos em atividades interdisciplinares, mas, dando maior ênfase e importância nas disciplinas de Português e Matemática.

Como um todo, verificou-se nas verbalizações das professoras que as mesmas acreditam que as brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizadas como recursos pedagógicos, de maneira a proporcionar a aprendizagem e não apenas como um passa tempo. Que é possível, que a criança aprenda brincando e desenvolva as suas potencialidades. As professoras também consideraram os jogos e as brincadeiras como parceiros e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança é suma importância no cotidiano escolar.

A entrevista contou com a participação de 2 professores do 3º ano do Ensino Fundamental. Com base nas observações em sala de aula e respostas que obtive dos entrevistados, pode-se concluir que o professor do 3º ano A é criativo, dinâmico e comprometido com o seu trabalho. Pude constatar que o professor tem o hábito de ler e isso faz com que ele seja seguido como modelo. Entretanto, a professora do 3º ano B deixa claro que não gosta muito de ler, e, desta forma, fica evidente que se ela não se tornar uma leitora voraz, jamais ela poderá estimular nos seus alunos a busca do prazer da leitura.

Durante as aulas observadas 3º ano A, pude presenciar uma sala de aula diferente, organizada em grupos de trabalho diversificados, oportunizando a troca de experiências e o crescimento que decorre por meio da interação. É uma sala de aula alegre, ativa, onde os recursos são utilizados de modo que permitem aos alunos a construção de seu conhecimento, de seu caráter, de sua cidadania.

Durante as observações em salas de aula, pude constatar e presenciar um ambiente distinto, organizado, alegre e ativo. Onde ocorre a troca de experiências e o crescimento do aluno por meio dos trabalhos diversificados e pela interação dos mesmos no decorrer das atividades trabalhadas. Os recursos didáticos utilizados pelas professoras, permitiram a construção do conhecimento do aluno, bem como, incentivaram as interações espontâneas entre os alunos. Eles facilitaram o processo ensino-aprendizagem, despertando e estimulando os mecanismos sensoriais, a criatividade e a capacidade de memorização das informações, sem a qual não existia a aprendizagem. Em alguns momentos, as professoras reformulavam suas práticas pedagógicas, proporcionando alternativas para que todos os alunos participassem das atividades propostas e que os conhecimentos dos mesmos fossem construídos.

Verificou-se, que os jogos e brincadeiras aplicadas às práticas pedagógicas, tanto eles livres quanto direcionados, tanto nos espaços internos da escola quanto nos ambientes

externos, proporcionaram a aprendizagem da criança e seu desenvolvimento global, isto porque, as atividades lúdicas possibilitam as aulas mais dinâmicas e prazerosas para as crianças. As professoras também favoreciam e incentivavam a participação das crianças no espaço físico da sala ou fora dela, bem como, a resolução de atividades que estimulavam o desenvolvimento da criança (motor, cognitivo, socialização, autocuidados etc.).

Nas situações de jogar, brincar, os alunos partilhavam suas descobertas com os colegas e iam aprendendo a ler e a escrever, bem como formando atitudes sociais como cooperação, interação, respeito mútuo, relação social, auxiliando assim, na construção do conhecimento. Sendo assim, a ludicidade e aprendizagem estiveram juntas, e os jogos e as brincadeiras, devem ser aplicados para o benefício educativo, não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos.

Portanto, a socialização desse trabalho não tem o anseio de provar verdades absolutas; nem também constituir exemplos, entretanto incitar desafios, ansiedades, reflexões a respeito da importância do uso de jogos e brincadeira no processo de aprendizagem na alfabetização e letramento, tornando-se fácil, dinâmico e prazeroso.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considero que os estudos realizados nesta pesquisa, aprofundaram meus conhecimentos sobre a importância dos jogos e brincadeiras, como ferramentas lúdicas que auxiliam no processo de desenvolvimento da aprendizagem e da construção da identidade assim como o interesse por novos conhecimentos de forma dinâmica e prazerosa. Creio que o trabalho foi de grande valor para minha formação acadêmica e que os objetivos propostos nesta pesquisa foram alcançados, levando-me a refletir sobre minhas futuras ações pedagógicas no contexto educacional, visto que a prática educativa é vasta e que o poder de influência de um docente pode ser decisivo na formação e desenvolvimento de seus educandos.

Pois, o presente estudo teve como objetivo descrever e analisar a importância e as contribuições dos jogos e brincadeiras na construção da aprendizagem, permitindo às crianças o experimento as vivências cognitivas, afetivas e psicomotoras, para que seu conhecimento seja construído de forma significativa e lúdica. Nessa pesquisa, verificou-se a importância de os professores alfabetizadores utilizarem os jogos e brincadeiras como poderosos aliados em sala de aula, com a finalidade de tornar as aulas mais dinâmicas e atraentes, para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentidos, proporcionando aos alunos sucesso no processo de ensino-aprendizagem.

Assim, afirmo que o brincar e o jogar devem estar sempre presentes na prática educativa da criança e deve ser utilizado pelos profissionais da educação para auxiliá-los no processo de ensino aprendizagem. Eles são fundamentais para o desenvolvimento integral da criança, como também para sua aprendizagem. Pois, o uso dos jogos lúdicos auxilia o aluno na construção da aprendizagem, pois permite que o mesmo experimente vivências em três áreas: cognitiva, afetiva e psicomotora.

Nesse sentido, esse trabalho procurou oferecer contribuições a essa discussão, trazendo ideias de autores que referenciam a relação entre os jogos e brincadeiras, práticas educativas e alfabetização e letramento. Onde o lúdico contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, de qualquer idade, auxiliando na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. O lúdico não é o único instrumento para a melhoria do ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos

resultados por parte dos educadores interessados em proporcionar mudanças.

Por fim, analiso que os estudos efetivados nesta pesquisa, arraigaram meus conhecimentos a respeito do trabalho lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental. Acredito que o trabalho foi de suma importância para minha formação acadêmica e que os objetivos sugeridos nesta pesquisa foram alcançados levando-me a refletir sobre minhas futuras ações pedagógicas no contexto educacional, visto que a prática educativa é vasta e que o poder de influência de um professor pode ser determinante na formação e desenvolvimento de seus alunos. Os caminhos percorridos para realização deste trabalho e na busca de compreender melhor o tema em estudo foram difíceis e cheio de desafios. Percebi que quando atuamos com olhos de pesquisador certa realidade, descobrimos e vemos algo além do que imaginamos, principalmente, na pesquisa de campo que me possibilitou o contato direto com o objeto de estudo.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei n. 9394, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. **Princípios do PNAIC**. Disponível em: <http://pacto.mec.gov.br/o-pacto>. Acesso: 14 de novembro de 2018.

KISHIMOTO, M. Tizuko. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Mochida. **Brinquedo e brincadeira**. In SANTOS, Santa Marli Pires dos Santos (org.) 4 ed. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: vozes, 2000.

MORAES, Roque. **Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual qualitativa**. Porto Alegre: PUCRS, 2002. (Mimeo).

OLIVEIRA, V. B. de (org.). **O brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos**. Petrópolis,RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar,1973.

RODRIGUES, A. S.; SANTOS, S. D. de O. **Reflexões sobre o estágio na educação infantil: contribuindo para uma prática de ação**. Estação Científica (UNIFAP), Macapá, v. 4, n. 1, p. 107-120, jan.-jun. 2014.

SILVA, T.A.C.; GONÇALVES,K.G.F.**Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

Acesso:<https://www.webartigos.com/artigos/alfabetizacao-e-o-ludico-a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras/51664/#ixzz5C6dybtPe>



Apêndice 1  
 Universidade de Brasília - UnB  
 Universidade Aberta do Brasil - UAB  
 Faculdade de Educação – FE  
 Curso de Pedagogia a Distância



Aluna: Janice Santos de Souza

Orientadora: Professora Dr<sup>a</sup> Andréia Mello Lacé

Prezado (a) Professor (a),

Sou Janice Santos de Souza, aluna do curso de Pedagogia da UAB/UnB e estou realizando um estudo sobre o uso de jogos e brincadeiras da alfabetização. Assim, gostaria de consultá-lo (a) sobre seu interesse e disponibilidade de cooperar com a pesquisa.

Agradeço de antemão o aceite para participar desse momento importante da minha formação acadêmica.

### ROTEIRO DE ENTREVISTA

ESCOLA:

PROFESSOR (A):

IDADE:

DATA:

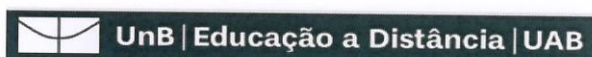
Tema: Uso de Jogos e Brincadeiras de alfabetização.

- 1) O que é ludicidade para você?
- 2) Qual a importância do lúdico na alfabetização?
- 3) Você costuma utilizar jogos e brincadeiras em suas aulas? Sente dificuldades?
- 4) Que tipo de material a escola disponibiliza para trabalhar o lúdico em sala de aula?
- 5) As atividades lúdicas são bem aceitas pelos alunos em suas aulas? Justifique.
- 6) Os alunos compreendem melhor os conteúdos quando são trabalhados de forma lúdica?
- 7) Você participa ativamente das brincadeiras junto com as crianças?
- 8) Quais os jogos e brincadeiras você trabalha com os seus alunos?
- 9) Em quais disciplinas você utiliza esses jogos e brincadeiras?



## ANEXOS

### A Carta de Apresentação – Escola



Universidade de Brasília – UnB  
Faculdade de Educação - FE  
Universidade Aberta do Brasil  
Disciplina: Projeto 5 – Fase 2

Venho, por meio desta, apresentar o (a) aluno (a):

Que cursa, neste semestre, a disciplina Projeto 5, por mim ministrada. Essa disciplina integra o currículo do curso de Pedagogia a Distância sendo ofertada pela Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, onde exerço minhas funções docentes. A disciplina prevê como resultado final a Elaboração de Trabalho de Conclusão de Curso.

Tendo em vista a necessidade de estabelecer a relação teoria/prática em face das diretrizes apresentadas pela Lei 9.394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – foi previsto um trabalho de campo a ser realizado no sistema de ensino local. Visando o cumprimento desse objetivo, solicito a V. Sa. a gentileza de receber o (a) aluno (a) portador desde documento, apoiando (a) no desenvolvimento de sua atividade acadêmica. Na certeza de contar com a sua colaboração nessa importante atividade de formação docente, antecipadamente me despeço.

Atenciosamente,

Andréia Mello Lacé

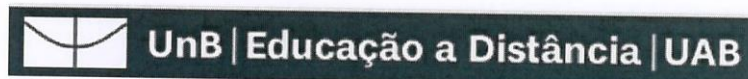
Professora da disciplina Projeto 5 – Fase 2 –

Departamento de Planejamento e Administração – FE/UnB

Matrícula FUB:

Prof. Dra. Andréia Mello Lacé  
UnB/FE/PAS  
Matrícula: 01103181

## B Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – Professor



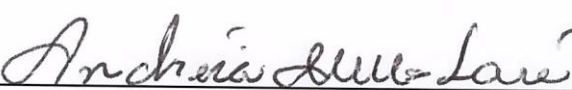
## TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

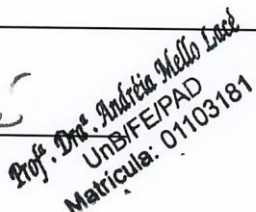
Você está sendo convidado (a) para participar da pesquisa provisoriamente intitulada:

O objetivo geral deste estudo é:

As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre sua participação. Os dados não serão divulgados de forma a possibilitar sua identificação.

Uma cópia deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido ficará com o senhor (a), podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento com os pesquisadores responsáveis Professora Dra. Andréia Mello Lacé e \_\_\_\_\_ no e-mail [amlace@unb.br](mailto:amlace@unb.br) ou no e-mail \_\_\_\_\_.

  
 Pesquisador Responsável



Declaro que entendi os objetivos da pesquisa e concordo em participar da mesma.

Local, \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de 20 \_\_\_\_.

Assinatura do Participante da pesquisa

